

(TRAILBLAZER II)

COSMIC CAUSEWAY

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Cassette: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

Disk: Insert disk into drive. Type **LOAD"*,8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

When we brought you **TRAILBLAZER**, we pushed your reflexes to the limit.

That was your training ... now here is the **real** challenge.

Retaining all the breathtaking speed and exhilaration of Trailblazer, **COSMIC CAUSEWAY** packs in more exciting new features than you could ever wish for.

Thunder along 24 perilous new courses, negotiating the obstacles and aliens along the way, collecting credits to improve your chances.

Cosmic Causeway comprises of 24 levels in six sections. At the end of each section, you will encounter a dragon which you must repeatedly shoot to destroy, while avoiding the fireballs it spits. Any time remaining at the end of each level will be carried forward to the next one. However, on completion of each section, your remaining time will be converted into bonus points.

Colliding with the shimmering white disks will award you between one and three credits, which you can then spend on **ICON** features.

These are:-

Score x3 Multiples your present score by 3 2 credits

Roll on ceiling Where there is one! 3 credits

Cyan deactivate Makes cyan squares behave like brown ones. 3 credits

Purple deactivate Allows you to roll over purple squares 4 credits

Turbo	Gives you great speed. If your speed is great enough you can smash through walls.	5 credits
Shield	Collision with aliens will not throw you off course, but will destroy them and gain you points.	6 credits
Roll over holes	Lets you do just that!	7 credits
Time retarder	Slows the timer to half speed	7 credits

These icon features last for one level only. Select the icon you want at the start of the level by pressing **FIRE** when your desired icon lights up. Aliens can be shot by pushing the joystick forward. However, obstacles such as trees, boulders, etc., cannot be shot and must be avoided. Points are gained for colliding with 'Targets', but not for shooting them. As you travel down **COSMIC CAUSEWAY** you will encounter walls with one of three types of doorway through which you must pass. Some doors open and close all the time, some open only as you approach and some will begin to close as you approach.

TYPES OF SQUARE

Brown	Safe square
Grey	Marks the end of a level. This is where you can select your icons. The timer will not start until you leave this area.
Blue	Bounce you in the air.
Green	Speeds you up.
Red	Slows you down.
Purple	Bounces you backwards down the course.
Cyan	Reverse the left/right controls. On higher levels, some red squares behave like cyan ones.
Black	Into the abyss – avoid these!

SCORING

1 point per square.

DRAGONS – 1000 to 5000 points.

ALIENS – 50 to 200 points.

TARGETS – 200 to 500 points.

END OF LEVEL BONUS – depending on time.

END OF SECTION BONUS – depending on time.

END OF GAME BONUS – WOW!!!!

CONTROLS

Joystick in PORT 1 or:-

1 – FASTER/FIRE

← – SLOWER

CRTL – LEFT

2 – RIGHT

SPACE – JUMP

SHIFT LOCK – MUSIC ON/OFF

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1987 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or
resale by any means strictly prohibited.

(TRAILBLAZER II)

COSMIC CAUSEWAY

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

Cassette: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**, puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Disquette: Introduire la disquette. Taper **LOAD***,8,1** et frapper **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

INTRODUCTION

Avec **TRAILBLAZER**, nous avons poussé vos réflexes jusqu'à la limite. Cela, c'était votre entraînement maintenant, voici le **vrai** défi.

Possédant toujours la vitesse stupéfiante et la stimulation de Trailblazer, **COSMIC CAUSEWAY** renferme encore plus de nouveaux dispositifs passionnnants que vous ne pouvez souhaiter.

Vous gronderez le long de 24 nouvelles pistes périlleuses, évitant les obstacles et les extra-terrestres sur le chemin et ramassant des crédits pour améliorer vos chances.

Cosmic Causeway comprend 24 niveaux dans six sections. A la fin de chaque section, vous rencontrerez un dragon sur lequel vous devez tirer plusieurs fois avant de la détruire, tout en évitant les balles de feu qu'il crache dans votre direction. Tout temps qui reste à la fin de chaque niveau sera reporté au niveau suivant. Cependant, à la fin de chaque section, le temps qui vous reste sera converti en points supplémentaires. Si vous heurtez les disques blancs chatoyants, vous bénéficierez de 1 à 3 crédits que vous pouvez alors dépenser sur les dispositifs d'ICONES.

Ceux-ci sont:

Score x3 Multiplie votre score de niveau courant par 3. 2 crédits

**Roll on ceiling
(rouler sur plafond)** Là où il y en a un! 3 crédits

**Cyan deactivate
(Déactiver Bleu-Vert)** Fait en sorte que les cases bleues – vertes se comportent comme les brunes. 3 crédits

**Purple deactivate
(Déactiver Violet)** Vous permet de vous retourner sur les cases violettes. 4 crédits

Turbo Vous donne de la grande vitesse. Si votre vitesse est assez grande, vous pouvez traverser les murs avec fracas. 5 crédits

**Shield
(Bouclier)** Une collision avec les extra-terrestres ne vous dévierà pas de votre course mais les détrira et vous fera gagner des points. 6 crédits

**Roll over holes
(se retourner sur les trous)** C'est exactement ce que vous faites! 7 crédits

**Time retarder
(Retardateur de temps)** Ralentit le chrono de moitié. 7 crédits

Ces dispositifs d'icônes ne durent que pendant un niveau. Sélectionnez l'icône que vous voulez au début du niveau en appuyant sur **FEU** lorsque l'icône que vous désirez s'allume.

Vous pouvez abattre les extra-terrestres en poussant le manche à balai vers l'avant. Les obstacles tels que les arbres, les rochers, etc., ne peuvent cependant pas être abattus et doivent être évités. Vous gagnez des points en entrant en collision avec les 'Objectifs', mais pas en les abattant.

A mesure que vous voyagez sur la **COSMIC CAUSEWAY**, vous rencontrerez des murs ayant un à trois types de portes à travers lesquelles vous devez passer. Certaines portes s'ouvrent et se referment tout le temps, d'autres s'ouvrent uniquement lorsque vous vous approchez et d'autres commenceront à se fermer lorsque vous vous approchez.

TYPES DE CASES

Marron Case sans danger.

Grise Marque la fin d'un niveau. C'est là que vous devez sélectionner vos icônes. Le chrono ne commencera que lorsque que vous aurez quitté cette zone.

Bleue Vous fait bondir en l'air.

Verte Augment votre vitesse.

Rouge Vous ralentit.

Violette Vous fait bondir en arrière sur la piste.

**Bleue-
Verte** Inverse les commandes gauche/droite. Sur les niveaux élevés certaines cases rouges se comportent comme les cases bleues claires.

Noire Dans le gouffre! Evitez-les!

LE SCORE

1 point par case.

DRAGONS – 1000 à 5000 points.

EXTRA-TERRESTRES – 50 à 200 points.

OBJECTIFS – 200 à 500 points.

PRIME DE FIN DE NIVEAU – selon le temps.

PRIME DE FIN DE SECTION – selon le temps.

PRIME DE FIN DE JEU – WOW!!!!

COMMANDES

Manche à balai sur Entrée 1 ou:

1 – PLUS RAPIDE/FEU

← – PLUS LENT

CTRL – GAUCHE

2 – DROITE

ESPACEMENT – SAUT

SHIFT LOCK – MUSIQUE EN/HORS FONCTION

Gremlin Graphics Software Ltd.,

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1987 Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.